

DAFTAR PUSTAKA

- Afief, M., & Jalil, R. (2022). Analisis Kemampuan Servis Atas Pada Siswa Ekstrakurikuler Bolavoli Madrasah Aliyah. *STAMINA*, 5(8), 332-340.
- Agrilia, N. (2022). Karakteristik dan elemen interaktif dalam cabang olahraga Bolavoli modern. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 18(1), 45–52.
- Akraman, R., Candiwan, C., & Priyadi, Y. (2018). Pengukuran Kesadaran Keamanan Informasi dan Privasi pada Pengguna *Smartphone* Android di Indonesia. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 8(2), 119–126. <https://doi.org/10.21456/vol8iss2pp1-8>
- Aprilianto, N. R., Zhannisa, U. H., & Ardiyanto, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android “Smartvolly” untuk Pembelajaran Bolavoli Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ulujami. *Journal of Physical Activity and Sports*, 2(2), 208–216.
- Apriyanto, T. (2020). *Pengaruh Service, Attack, Block Dan Opponent Error Terhadap Kemenangan Tim Peserta Proliga Bolavoli 2019*. Tirto Apriyanto.
- Apriyanto, T., & Ilham, M. (2020). *The Correlation Between the Opponent's Error with the Team Victory of the Volleyball National Team on 2019 Peace Cup Participants*. *ASSEHR*, 407(Sbicsse 2019), 158–160. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200219.046>
- Arief, R., Wazirudin, M. I., Rachman, A., & Hapsari, D. P. (2018). Berbasis Web Menggunakan Model ADDIE Untuk Siswa SMK. Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan VI, 509–514.
- Arif, Y., & Alexander, X. F. R. (2019). Pengaruh Latihan *Plyometric Jump To Box* Terhadap *Power* Otot Tungkai Pemain Bolavoli Pada Tim Putri Penjaskesrek Undana. *Jurnal Segar*, 8(1), 38–46. <https://doi.org/10.21009/segar/0801.05>
- Bachtiar, Rimansyah, T., & Nugraheni, W. (2023). Permainan Bolavoli Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Educatio*, 9(4), 2181-2186.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer Science & Business Media.
- Cai, Y., & Dai, J. (2024). *Big Data in Volleyball-Present and Future*. *Frontiers in Sport Research*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.25236/fsr.2024.060101>
- Cirana, W., Hakim, A. R., & Nugroho, U. (2021). Pengaruh Latihan *Drill Smash* Dan Umpan *Smash* Terhadap Keterampilan *Smash* Bolavoli Pada Atlet Putra Usia 13-15 Tahun *Club* Bolavoli Vita Solo Tahun 2020. *JURNAL ILMIAH*

PENJAS (Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran), 7(1), 1–11.
<https://doi.org/10.36728/jip.v7i1.1381>

Damayanti, D., Mayindy, T. P., & Yulianti, T. (2024). Media Pembelajaran Teknik Bolavoli Berbasis Android untuk SMPN 13 Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, 4(4), 165–174.

Daulay, B., & Daulay, S. S. (2018). Pengembangan Variasi Latihan Kombinasi Passing dan Smash dalam Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 20(1), 37-42.

Dearing, J. (2018). *Volleyball fundamentals* (2nd ed.). Human Kinetics.

Destriana, Destriani, & Runki, M. (2021). *Pembelajaran Bolavoli*. CV. Budi Utama.

Destriana, Destriani, Victorian, A. R., & Syariah. (2023). *Android Based Volleyball Passing Test Instrument Development Design*. *Jp.jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan)*, 6(2), 309-318.

Edi Irwanto, E. (2023). *Bolavoli Sejarah, Teknik Dasar, Strategi, Peraturan Dan Perwasitan*.

Eji, M. (2021). *Android framework development for mobile community applications*. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(8), 112–125.

Fariad, M. (2017). Analisis fungsionalitas dan efisiensi aplikasi *end-user* berbasis *smartphone*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 5(3), 101–108.

Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational research: An introduction* (8th ed.). Pearson/Allyn and Bacon.

Hambali, B., & Sombarna, A. (2019). Pembelajaran teknik dasar Bolavoli: Pendekatan komprehensif. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 4(2), 155–162.

Hasan, M. A., Nasution, N., & Setiawan, D. (2017). *Game Bola Tangkis Berbasis Android Menggunakan App Inventor*. *Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 8(2), 160–169. <https://doi.org/10.31849/digitalzone.v8i2.641>

Hasanuddin, M. I. (2025). Peningkatan Hasil Belajar *Passing* Bawah Bolavoli Melalui Media Bola Plastik pada Murid SD. *CENDEKIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, X(X), 95-107.

Ibrahim, Sinaga, A., Riza, A. R., & Nasution, U. (2023). *Development of Android Application-Based Volley Learning Media for Vocational High School Students*. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(4), 6575-6584.

Irfandi, M. (2015). Fungsi sosial olahraga Bolavoli sebagai sarana rekreasi dan pemersatu masyarakat. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 14(2), 88–96.

Judijanto, L., Muhammadijah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://www.Researchgate.net/publication/381290945_METODOLOGI_RESEARCH_AND_DEVELOPMENT_Teori_dan_Penerapan_Metodologi_RnD

Keswando, R. (2022). Penguasaan teknik dasar Bolavoli pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 30(1), 12–20.

Khakiki, M. N., & Wibawa, S. C. (2021). Pengembangan Aplikasi *Volleyball Assessment Tool* untuk Mengetahui Performa Tim dalam Pertandingan Bolavoli. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 6(1), 534–544.

Lestari, L., Rahmat, Z., & Pranata, D. Y. (2021). Pengaruh Latihan *Pull-Up* Terhadap Hasil *Smash* pada Atlet Bolavoli Crean PU Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 1-12.

Liu, Y. (2022). *Real-time athletic performance evaluation using Android-based mobile application devices*. *Journal of Sports Science and Technology*, 25(4), 310–319.

Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/v1i1.622>

Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>

Marpaung, H., & Al Amzah, F. (2022). Penggunaan skala Likert dalam penelitian kuesioner kuantitatif bidang olahraga. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 10(2), 75–83.

Meianti, R. (2018). Evaluasi kriteria skor penilaian dan kelayakan produk dalam penelitian pengembangan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 6(1), 44–51.

Muhammad, Faruk, M., & Sujatmiko, B. (2020). *Technical Performance Analyses of Volleyball Players Using Volleyball Information System*. *Malaysian Journal of Movement, Health & Exercise*, 9(2), 101. <https://doi.org/10.4103/2600-9404.323207>

Muhajir. (2017). *Buku siswa pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk SMA/MA kelas X*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Muzaffar, A. (2015). Model Pembelajaran (*Passing*) Atas Bolavoli Dengan Pola Pendekatan Bermain Pada Pendidikan Jasmani. *Jurnal Cerdas Sifa*, 1(1), 46–54. <https://Online-journal.unja.ac.id/csp/article/view/2644>
- Nadawiyah, H., & Anggraeni, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran tajwid berbasis aplikasi Android. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 26–40. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.32661>
- Nazif Alwi, M. A., Asshagab, M., & Jud. (2024). Hubungan Koordinasi Mata Tangan Dengan Kemampuan *Passing* Bawah Permainan Bolavoli. *Journal Olympic (Physical Education, Health and Sport)*, 4(1), 37–44. <https://doi.org/10.36709/jolympic.v4i1.86>
- Nurrochmah, S. (2016). Analisis kemampuan *scoring skills* dan kontribusinya terhadap kemenangan tim Bolavoli. *Jurnal Sport Science*, 3(2), 115–123.
- Nurzaman, N., Suarna, N., & Prihartono, W. (2024). Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi *Threads* Di Google *Playstore* Menggunakan Algoritma Naïve Bayes. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(1), 967–974. <https://doi.org/10.36400/jati.v8i1.8708>
- Perianto, A., Maulana, A., Purnama, Y. A., Haryanto, P. P. P., Arifandi, M., & Rizky, M. (2022). Pembuatan Sarpras Olahraga di SMK Negeri 10 Samarinda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari*, 1(7), 527–532. <https://doi.org/10.55927/jpmb.v1i7.1382>
- Priangga Putra, I., Ahmad Muharram, N., & Husein Allsabab, M. A. (2024). Profil Kondisi Fisik Atlet Bolavoli Ekstrakurikuler SMAN. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 14(3), 177–186. <https://doi.org/10.37630/jpo.v14i3.1673>
- Puntadewa, I., Rustam, A., & Kurniawan, Y. I. (2022). Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal di Pusat Olahraga Orion Purwokerto Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(7), 311–328. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.195>
- Purba, S. (2020). Efektivitas penguasaan teknik dasar individu dalam menunjang kerja sama tim Bolavoli. *Jurnal Kepelatihan Olahraga*, 12(1), 33–34.
- Putro, D. E., & Ismoko, A. P. (2017). *Teknik Dasar Bolavoli: Sebuah Model Pembelajaran*. Pacitan: LPPM Press STKIP PGRI Pacitan.
- Rahadi, D. R. (2014). Pengukuran *usability* sistem menggunakan *use questionnaire* pada aplikasi Android. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 6(1), 661-671.
- Rahmat, A., Hoedaya, D., & Rohendi, A. (2021). Hubungan Penguasaan Teknik Dasar, Kekuatan Otot Lengan dan *Self Confidence* Dengan Keterampilan *Service* Pada Permainan Bolavoli. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 2(1), 99-109.

- Royana, I. F., Baihaqi, I. M., & Pradipta, G. D. (2024). "My Volleyball" *Android-based Volleyball Learning Media for High School Students. International Conference on Digital Education and Social Science (ICDESS)*, 191-199.
- Saharullah, S., Arsy, A. Z., Saripin, S., & Muhammadong, M. (2023). Analisis Kemampuan *Smash* Bolavoli Ditinjau dari Kelentukan Pergelangan Tangan Permainan Bolavoli di SMAN 5 Barru. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 701–708. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.341>
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Ed. 2). Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2006). *Metode penelitian pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sumarna, D., & Hidayat, A. (2020). Latihan *Passing* Menggunakan Bola Basket Dalam Meningkatkan Kualitas *Passing* Atas Bolavoli. *SPORTIF: Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi*, 5(2), 21–27. <https://doi.org/10.54438/sportif.v5i2.52>
- Sumarni, S. (2019). *Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)*. Riset & Pengembangan, 38.
- Syari'ah, S., Destriana, D., & Destriani, D. (2023). *Analysis of Development Needs for Android-Based Lower Passing Tests. Halaman Olahraga Nusantara (HON)*, 6(2), 655–669.
- Titting, F., Hidayah, T., & Pramono, H. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Android Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di SMA. *Journal of Physical Education and Sports*, 5(2), 120–126. <https://doi.org/10.15640/jpesm>
- Vivien Pitriani, N. R., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>
- Wahyono, P. T., Ismoko, A. P., & Astuti, R. K. (2021). Pengembangan Alat Bantu latihan *Smash* Bolavoli. *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, 11–23.
- Warju, W., Candra Wibawa, S., Dalila, A., Hafidz, A., & Rizki Ariyanto, S. (2021). *Development of Android Bouquet Snack Olshop Application. International Joint Conference on Science and Engineering 2021, 209(Ijcse)*, 99–104.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Widiyanto, W., Sujarwo, S., & Hariono, A. (2024). Pelatihan Inovasi Perubahan dalam Permainan Bolavoli sebagai dampak Perkembangan Teknologi (*Coaching Aspect*). *Jurnal Pengabdian Olahraga Masyarakat (JPOM)*, 5(2), 190–198. <https://doi.org/10.26877/jpom.v5i2.20293>

Yudiana, Y., Hidayat, Y., Hambali, B., Gumilar, A., & Mudjihartono. (2021). *Volleyball information system for volleyball performance assessment*. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(4), 94–99. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.091316>

Yudiana, Y., Slamet, S., & Hambali, B. (2020). *Education and Training of Volleyball Information System (VIS FIVB) Based Volleyball Playing Performance Assessment Program for Volleyball Coaches in West Java, Indonesia*. *ICSSHPE* 2019, 21, 327–329. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200214.087>

Zhang, Z. (2021). *Analysis of Volleyball Video Intelligent Description Technology Based on Computer Memory Network and Attention Mechanism*. *Computational Intelligence and Neuroscience*, 2021. <https://doi.org/10.1155/2021/7976888>

